

# PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : **11-197359**

(43)Date of publication of application : **27.07.1999**

(51)Int.Cl.

**A63F 9/22**

**A63F 9/24**

(21)Application number : **10-004275**

(71)Applicant : **ENIX CORP**

(22)Date of filing : **12.01.1998**

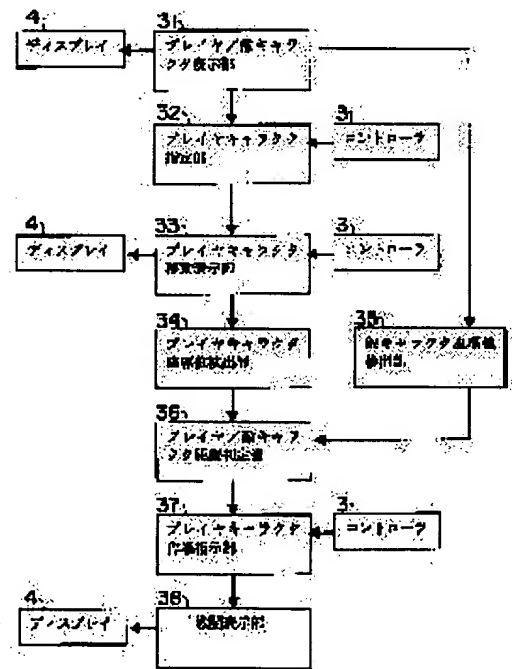
(72)Inventor : **YAMAGISHI ISANORI**  
**ASANUMA MINORU**

**(54) VIDEO GAME DEVICE AND RECORDING MEDIUM STORING PROGRAM**

(57)Abstract:

**PROBLEM TO BE SOLVED:** To improve operability in the inputting of a game-plan instruction for the battle of a roll playing game by disposing an allocation means for allocating in advance a player character to a button or key provided on an input means in order to specify an input to the player character.

**SOLUTION:** An ally/enemy display part 31 displays a player character and an enemy character onto a display, and when detecting the depression of the button of a controller 3, a player-character-specifying part 32 recognizes a player character assigned to the button. And it recognizes that a game-plan input instruction after that is given for the recognized character. This makes it possible to give more easily and surely a game-plan instruction for an arbitrary ally-character in the case the enemy character and the ally character fight a battle more furiously on the screen.



## LEGAL STATUS

[Date of request for examination] 29.09.1999

[Date of sending the examiner's decision of rejection] 04.06.2002

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of extinction of right]

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開平11-197359

(43) 公開日 平成11年(1999) 7月27日

(51) Int.Cl.<sup>4</sup>

A 6 3 F 9/22

識別記号

P I

A 6 3 F 9/22

F

C

H

Z

9/24

9/24

審査請求 未請求 請求項の数 3 O L (全 6 頁)

(21) 出願番号

特願平10-4275

(22) 出願日

平成10年(1998) 1月12日

(71) 出願人

592044813

株式会社エニックス

東京都渋谷区代々木4丁目31番8号

(72) 発明者

山岸 功典

東京都渋谷区代々木4丁目31番8号 株式

会社エニックス内

(72) 発明者

浅沼 根

東京都世田谷区喜多見5-8-4

(74) 代理人

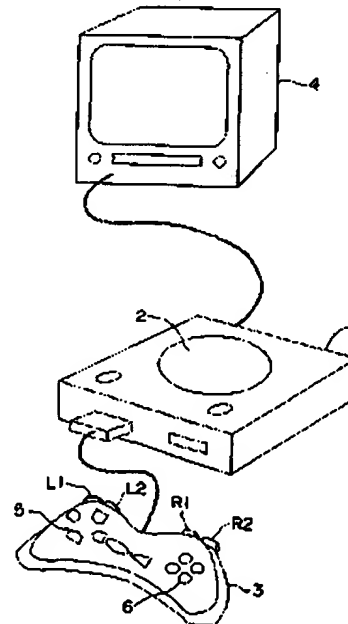
弁理士 遠山 勉 (外1名)

(54) 【発明の名称】 ビデオゲーム装置およびプログラムを格納した記録媒体

(57) 【要約】

【課題】 リアルタイム形式のロールプレイングゲームにおいて、作戦指示入力を行うキャラクタの指定を容易にする。

【解決手段】 プレイヤキャラクタと敵キャラクタを表示手段上に表示し、入力手段からの動作指令に応じて、プレイヤキャラクタと敵キャラクタとに相互に攻撃等を行わせるビデオゲーム装置において、前記プレイヤキャラクタへの入力指定のために前記入力手段に設けられたボタンまたはキーに前記プレイヤキャラクタを予め振り分ける振分手段を備えた。



## 【特許請求の範囲】

【請求項1】 プレイヤキャラクターと敵キャラクターを表示手段上に表示し、入力手段からの動作指令に応じて、プレイヤキャラクターと敵キャラクターとに相互に攻撃等を行わせるビデオゲーム装置において、前記プレイヤキャラクターへの入力指定のために前記入力手段に設けられたボタンまたはキーに前記プレイヤキャラクターを予め振り分ける振分手段を備えたビデオゲーム装置。

【請求項2】 前記振分手段により認識された前記プレイヤキャラクターを移動表示する移動表示手段と、前記プレイヤキャラクターと前記敵キャラクターとの攻撃の間合いを判定する距離判定手段と、前記距離判定手段で前記間合い以内にないと判定された状態で前記プレイヤキャラクターへ前記敵キャラクターとの戦闘の指示を行う戦闘指示手段と、前記戦闘指示手段により指示された戦闘を前記表示手段に表示する戦闘表示手段とを備えた請求項1記載のビデオゲーム装置。

【請求項3】 プレイヤキャラクターと敵キャラクターを表示手段上に表示し、入力手段からの動作指令に応じて、プレイヤキャラクターと敵キャラクターとに相互に攻撃等を行わせるプログラムを格納した記録媒体において、前記プレイヤキャラクターへの入力認識のために前記入力手段に設けられたボタンまたはキーに前記プレイヤキャラクターを予め振り分ける振分ステップを備えたプログラムを格納した記録媒体。

## 【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、ビデオゲーム、特にロールプレイングゲームのリアルタイムで行う戦闘に適用して有効な技術に関する。

【0002】この種のロールプレイングゲームでは、プレイヤキャラクターおよび敵キャラクターが移動し、攻撃可能な間合いになった状態で戦闘開始になるが、この状態でプレイヤキャラクターを戦わせるために作戦を入力するものが一般的であった。

【0003】ここで作戦とは、たとえば敵キャラクターと攻撃可能な距離になったプレイヤキャラクターに攻撃、防御、アイテム使用等を指定する等を意味する。一般的なロールプレイングゲームでは、ターンと呼ばれるプレイヤの作戦の入力順序があらかじめ決められており、このターンの間にプレイヤキャラクターおよびその味方キャラクターに作戦の指示をコントローラを通じて入力させるものが知られている。

【0004】このとき、複数の味方キャラクターのどのキャラクターに対して作戦指示を行うかは、味方キャラクターのすばやさのパラメータの大きい順、またはあらかじめプレイヤが設定した順番で行うものが知られていた。

【0005】一方、最近では、戦闘モード中に任意の味

方キャラクターを指定して作戦指示入力を行うリアルタイム形式のロールプレイングゲームも考えられている。

【0006】

【発明が解決しようとする課題】しかし、上記リアルタイム形式のロールプレイングゲームの場合、複数のプレイヤキャラクターと敵キャラクターが表示画面上で移動を始めると、プレイヤキャラクターと敵キャラクターが入り乱れて表示されてしまい、作戦指示の入力がどのキャラクターに対するものか判別が困難となることもあった。

【0007】本発明はこのような点に鑑みなされたものであり、ロールプレイングゲームにおけるリアルタイムで行う戦闘の作戦指示入力時の操作性を高める技術を提供することにある。

【0008】

【課題を解決するための手段】本発明の第1の手段は、プレイヤキャラクターと敵キャラクターを表示手段上に表示し、入力手段からの動作指令に応じて、プレイヤキャラクターと敵キャラクターとに相互に攻撃等を行わせるビデオゲーム装置において、前記プレイヤキャラクターへの入力指定のために前記入力手段に設けられたボタンまたはキーに前記プレイヤキャラクターを予め振り分ける振分手段を備えたビデオゲーム装置である。

【0009】プレイヤキャラクターとは、プレイヤが操作するキャラクターを指し、複数のプレイヤキャラクターによりパーティを構成している。また敵キャラクターとはプレイヤキャラクターと戦うキャラクターを意味する。表示手段とは、たとえば、CRT、液晶表示装置等のディスプレイ装置であり、入力手段とは、コントローラ、キーボード等を意味する。攻撃等とは、相手パーティを全滅させるために行う剣や魔法による攻撃、相手の攻撃に対する防衛、相手の攻撃によるダメージの回復等を指す。プレイヤキャラクターへの入力指定とは、複数のプレイヤキャラクターのうち特定の一体に入力するための指定を意味する。プレイヤキャラクターを予め振り分けるとは、入力装置に設けられた複数のボタンまたはキーの1つずつにプレイヤキャラクターを一体毎に割り付けておくことを意味する。

【0010】すなわち、表示画面上に複数の敵キャラクターと味方キャラクターとが入り乱れて動的に表示されている場合でも、プレイヤが希望する任意の味方キャラクターに対して的確に作戦指示入力が可能となり、リアルタイム戦闘形式のロールプレイングゲームの操作性を大幅に向上させることができる。

【0011】本発明の第2の手段は、前記第1の手段において、前記振分手段により認識された前記プレイヤキャラクターを移動表示する移動表示手段と、前記プレイヤキャラクターと前記敵キャラクターとの攻撃の間合いを判定する距離判定手段と、前記距離判定手段で前記間合い以内にないと判定された状態で前記プレイヤキャラクターへ前記敵キャラクターとの戦闘の指示を行う戦闘指示手段

と、前記戦闘指示手段により指示された戦闘を前記表示手段に表示する戦闘表示手段とを備えたものである。

【0012】プレイヤーキャラクタを移動表示するとは、敵キャラクタと戦闘可能な距離まで近づくまたは敵から逃げる等のための移動を表示することである。攻撃の間合いとは、攻撃方法による攻撃可能な距離であり、たとえば剣での攻撃では敵キャラクタへ近づくことが必要であり、弓や魔法での攻撃では距離が離れていてもよい。このような間合いに入った状態で、当該キャラクタに剣や魔法による攻撃、あるいは防御等を指示することにより敵キャラクタとの戦闘が表示される。

【0013】本発明の第3の手段は、プレイヤーキャラクタと敵キャラクタを表示手段上に表示し、入力手段からの動作指令に応じて、プレイヤーキャラクタと敵キャラクタとに相互に攻撃等を行わせるプログラムを格納した記録媒体において、前記プレイヤーキャラクタへの入力認識のために前記入力手段に設けられたボタンまたはキーに前記プレイヤーキャラクタを予め振り分ける振分ステップを備えたプログラムを格納した記録媒体である。

【0014】記録媒体としては、CD-ROM、ゲームカートリッジ、フロッピーディスク、磁気ディスク、光磁気ディスク等あらゆる記録媒体を用いることができるが、この中でも特にゲームに適しているのはCD-ROMおよびゲームカートリッジである。

【0015】

【発明の実施の形態】本発明の実施形態を図に基づいて説明する。

【0016】

【実施例1】図1は本発明のビデオゲーム装置をビデオディスプレイ装置4（以下、単に「ディスプレイ4」という）に接続した状態を示している。

【0017】ゲーム機本体1は、外部入力装置としてコントローラ3が接続されており、さらにゲームプログラムを提供するCD-ROM2が装着されている。ディスプレイ4はゲーム機本体1から出力される表示記号および音声記号を表示画像および音声としてプレイヤーに提供するためのものであり、一般家庭用のテレビ受像機を用いることができる。

【0018】図2は、ゲーム機1を中心としたハードウェアブロックを示している。ゲーム機本体1内には、CD-ROM2よりプログラムおよびデータをバス7を通じて順次読み出してメモリ8に格納するとともに順次実行処理するCPUを有している。プログラム実行中にコントローラ3のいずれかの操作ボタンが押されると割り込みが発生し、これがCPUに伝えられて当該割り込みで定義された処理が実行される。

【0019】コントローラ3は、種々の操作ボタンを有しているが、本発明に関連するものだけを説明する。平面方向からみたコントローラ3の左方には方向キー5が設けられている。一方、コントローラ3の右方には○ボタ

ン、×ボタン、△ボタンおよび□ボタンのボタン群6が配列されている。また、コントローラ3の中央部にはスタートボタンおよびセレクトボタンが設けられている。さらに、コントローラ3の前面（図1では上部）には、左側にL1、L2および右側にR1、R2ボタンが設けられている。これらの各ボタンの操作については後述する。

【0020】図3は本実施例の機能ブロック図を示している。味方/敵キャラクタ表示部31は、ディスプレイ上にプレイヤーキャラクタと敵キャラクタを表示する。プレイヤーキャラクタ指定部32は、コントローラ3のL1、L2、R1またはR2ボタンが押されたことを検知すると、当該ボタンに割り付けたプレイヤーキャラクタを認識する。

【0021】これをフロー図で示したものが図4である。すなわち、プレイヤーキャラクタおよび敵キャラクタを表示した状態で（ステップ401）、コントローラのL1、L2、R1またはR2が押されると（402）、プレイヤーキャラクタの1つを認識する（403）。

【0022】たとえば、図5に示すように画面上に敵キャラクタ（52）と、味方キャラクタ（51a、51b、51c、51d）が表示されている場合、コントローラのL1、L2、R1、R2ボタンにはそれぞれキャラクタ51a、51b、51c、51dが割り付けられているものとする。ここで、プレイヤーがL1ボタンを押したとするとそれ以後の作戦入力指示はキャラクタ51aに対するものであると認識される。

【0023】このようなコントローラのL1、L2、R1、R2ボタンに対するキャラクタの割り振りは、敵キャラクタと味方キャラクタとがさらに画面上で入り乱れた戦闘状態となった場合での任意の味方キャラクタに対する作戦指示を、より簡単にかつ確実にする。

【0024】

【実施例2】実施例1で説明した技術を用い、さらに以下の処理を行うことができる。すなわち図3で、プレイヤーキャラクタ移動表示部33は、コントローラ3の方向キーが押されたことを認識するとプレイヤーキャラクタを押されたキーの方向へ移動表示する。味方/敵キャラクタ距離判定部36は、プレイヤーキャラクタ座標値検出部34が検出するプレイヤーキャラクタの座標値と、敵キャラクタ座標値検出部35が検出する敵キャラクタの座標値とから、プレイヤーキャラクタと敵キャラクタとの座標上の距離を認識し、プレイヤーキャラクタの攻撃が可能かを判定する。攻撃が可能な距離であると判断した状態において、プレイヤーキャラクタ作戦支持部37は、可能な作戦の一覧を表示する。コントローラ3の方向キーで作戦の1つがカーソルで指定され、○ボタンが押されるとプレイヤーキャラクタの作戦を認識する（図5参照）。戦闘表示部38は、認識した作戦によりディスプレイ4に戦闘の表示を行う。

【0025】これを図4のフロー図で示すとステップ404以下となる。すなわち、プレイヤーキャラクタが認識された状態で(403)、コントローラ3の方向キーが押されると(404)、押された方向への当該キャラクタの移動表示をし(406)、プレイヤーキャラクタの座標値の検出と(407)、敵キャラクタの座標値の検出を行う。この2つの座標値からプレイヤーキャラクタと敵キャラクタとの距離を算定し、攻撃可能な距離かを判定する。攻撃可能な距離と判定された場合は、可能な作戦一覧を表示する(411)。ここでコントローラの方

10 キーと○ボタンにより作戦が指定されると(412)、戦闘表示を行う。なお、ステップ404、409および412にはタイムリミット405、410および413でそれぞれタイムオーバー処理をする。

【0026】このように、本実施例によれば、割り付けられたボタンによりキャラクタを指定し、戦闘の作戦を容易に入力することができるようになった。

【0027】

【発明の効果】本発明によれば、ロールプレイングゲームにおけるリアルタイム形式での戦闘での指示操作性を\*

\*高め、プレイする楽しみを倍加することができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】 本発明のビデオゲーム装置をビデオディスプレイ装置に接続した状態を示す説明図

【図2】 ゲーム機本体を中心としたハードウェア構成を示すブロック図

【図3】 実施例を説明するための機能ブロック図

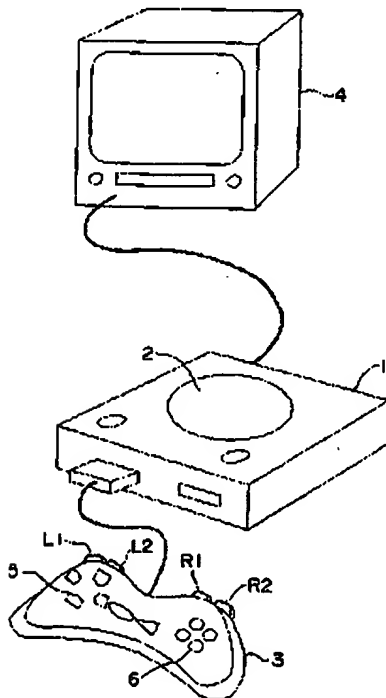
【図4】 実施例を説明するためのフロー図

【図5】 実施例を説明するための戦闘表示の説明図

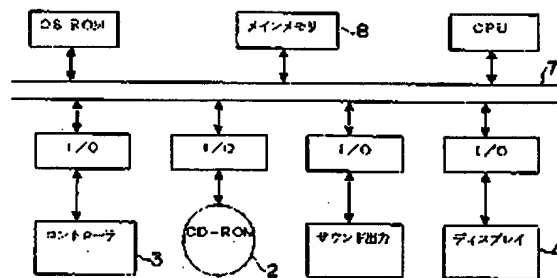
【符号の説明】

- |    |            |
|----|------------|
| 1  | ゲーム機本体     |
| 2  | CD-ROM     |
| 3  | コントローラ     |
| 4  | ディスプレイ     |
| 5  | 方向キー       |
| 6  | ボタングループ    |
| 7  | バス         |
| 8  | メモリ        |
| 51 | プレイヤーキャラクタ |
| 52 | 敵キャラクタ     |

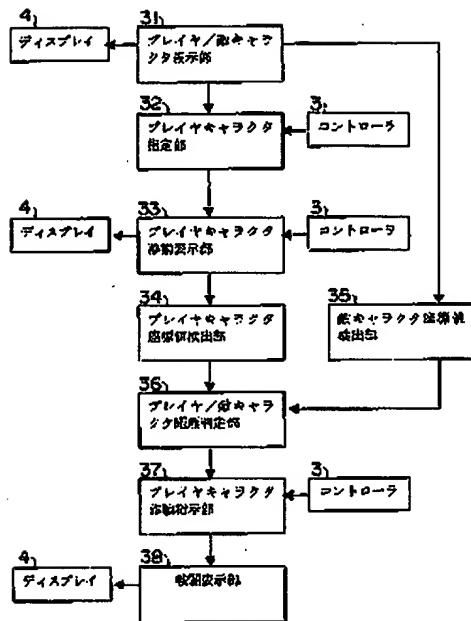
【図1】



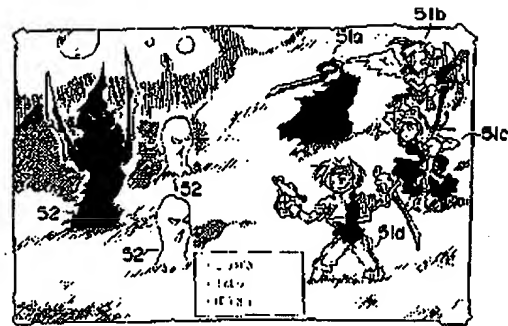
【図2】



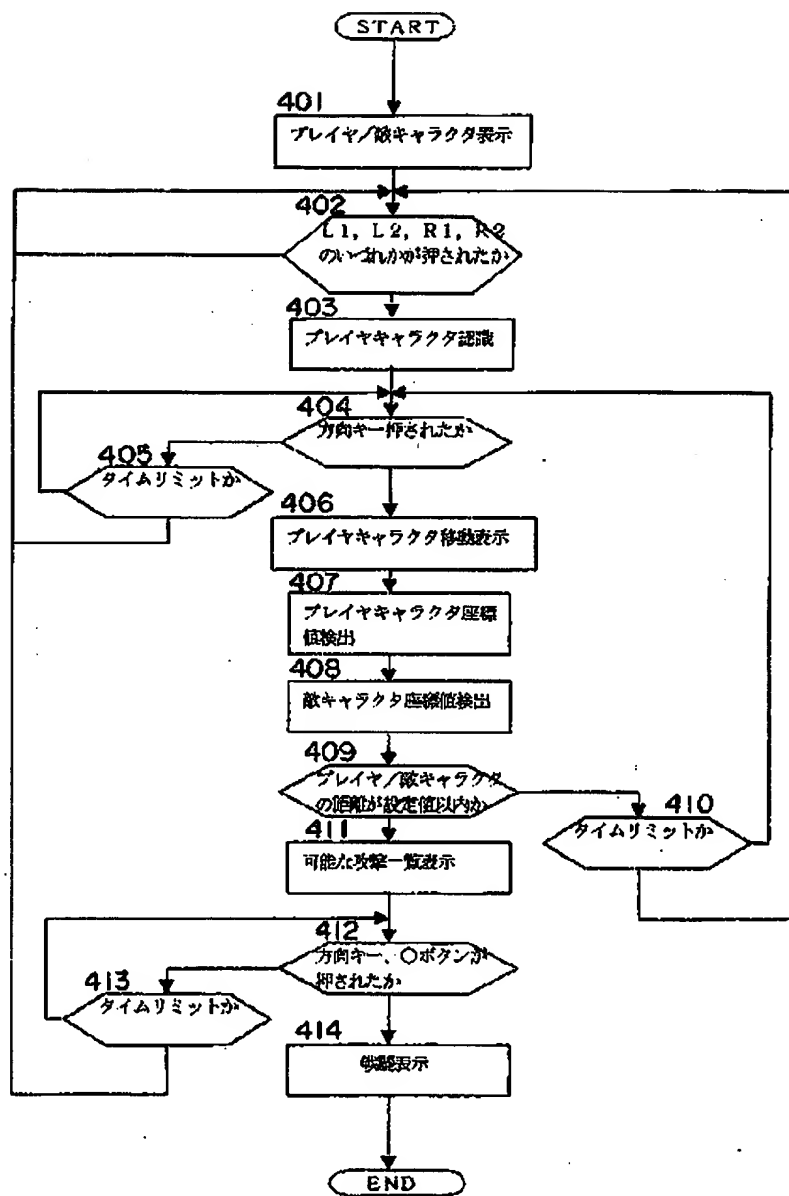
【図3】



【図5】



【図4】





【公報種別】特許法第17条の2の規定による補正の掲載  
【部門区分】第1部門第2区分  
【発行日】平成13年1月9日(2001. 1. 9)

【公開番号】特開平11-197359  
【公開日】平成11年7月27日(1999. 7. 27)  
【年号号数】公開特許公報11-1974  
【出願番号】特願平10-4275  
【国際特許分類第7版】

A63F 13/00  
9/24

【F1】

A63F	9/22	F
		C
		H
	9/24	Z

【手続修正言】

【提出日】平成11年9月29日(1999. 9. 29)

【手続修正1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】特許請求の範囲

【補正方法】変更

【補正内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】 プレイヤキャラクターと敵キャラクターを表示手段上に表示し、入力手段からの動作指令に応じて、プレイヤキャラクターと敵キャラクターとに相互に攻撃等を行わせるビデオゲーム装置において、前記プレイヤキャラクターへの入力指定のために前記入力手段に設けられたボタンまたはキーに前記プレイヤキャラクターを予め振り分ける振分手段を備えたビデオゲーム装置。

【請求項2】 前記振分手段により認識された前記プレイヤキャラクターを移動表示する移動表示手段と、

前記プレイヤキャラクターと前記敵キャラクターとが前記表示手段上で一定距離内であるか否かを判定する距離判定手段と、

前記距離判定手段で一定距離以内であると判定されたときに前記プレイヤキャラクターへ前記敵キャラクターとの戦闘表示の指示を行う戦闘指示手段と、

前記戦闘指示手段により指示された戦闘表示を前記表示手段に表示する戦闘表示手段とを備えた請求項1記載のビデオゲーム装置。

【請求項3】 プレイヤキャラクターと敵キャラクターを表示手段上に表示し、入力手段からの動作指令に応じて、プレイヤキャラクターと敵キャラクターとに相互に攻撃等を行わせる戦闘表示を行うプログラムを格納した記録媒体において、

前記プレイヤキャラクターへの入力認識のために前記入力手段に設けられたボタンまたはキーに前記プレイヤキャラクターを予め振り分ける振分ステップを備えたプログラムを格納した記録媒体。

【請求項4】 プレイヤキャラクターと敵キャラクターを表示手段上に表示し、入力手段からの動作指令に応じて、プレイヤキャラクターと敵キャラクターとに相互に攻撃等を行わせる戦闘表示を行うビデオゲーム装置の表示方法であって、

表示手段上に表示された複数のプレイヤキャラクターの中で、入力手段のどのボタンまたはキーが操作されたかによってどのプレイヤキャラクターに対する指示かを認識するステップと、

認識されたプレイヤキャラクターに対して前記入力手段のボタンまたはキー操作を通じて移動指示が行われたか否かを検出するステップと、

前記により移動指示が行われたときには表示手段上で指示されたプレイヤキャラクターを以上表示するステップと、前記表示手段上で前記プレイヤキャラクターと前記敵キャラクターとが一定距離内にあるか否かを判定するステップと、

前記判定ステップにより一定距離内であると判定されたときに前記プレイヤキャラクターと前記敵キャラクターとの戦闘状態を表示するステップとからなるビデオゲーム装置の表示方法。

【請求項5】 プレイヤキャラクターと敵キャラクターを表示手段上に表示し、入力手段からの動作指令に応じて、プレイヤキャラクターと敵キャラクターとに相互に攻撃等を行わせる戦闘表示を行うプログラムを格納した記録媒体であって、

表示手段上に表示された複数のプレイヤキャラクターの中で、入力手段のどのボタンまたはキーが操作されたか

よってどのプレイキャラクタに対する指示かを認識するステップと、

認識されたプレイキャラクタに対して前記入力手段のボタンまたはキー操作を通じて移動指示が行われたか否かを検出するステップと、

前記により移動指示が行われたときには表示手段上で指示されたプレイキャラクタを以上表示するステップと、前記表示手段上で前記プレイキャラクタと前記敵キャラクタとが一定距離内にあるか否かを判定するステップと、

前記判定ステップにより一定距離内にあると判定されたときに前記プレイキャラクタと前記敵キャラクタとの戦闘状態を表示するステップとからなるプログラムを格納した記憶媒体、

【手続修正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0014

【補正方法】変更

【補正内容】

【0014】記録媒体としては、CD-ROM、ゲームカートリッジ、フロッピーディスク、磁気ディスク、光磁気ディスク等あらゆる記録媒体を用いることができるが、この中でも特にゲームに適しているのはCD-ROMおよびゲームカートリッジである。本発明の第4の手段は、プレイヤーキャラクタと敵キャラクタを表示手段上に表示し、入力手段からの動作指令に応じて、プレイヤーキャラクタと敵キャラクタとに相互に攻撃等を行わせる戦闘表示を行うビデオゲーム装置の表示方法であって、表示手段上に表示された複数のプレイキャラクタの中で、入力手段のどのボタンまたはキーが操作されたかによってどのプレイキャラクタに対する指示かを認識するステップと、認識されたプレイキャラクタに対して前記入力手段のボタンまたはキー操作を通じて移動指示が行われたか否かを検出するステップと、前記により移動指

示が行われたときには表示手段上で指示されたプレイキャラクタを以上表示するステップと、前記表示手段上で前記プレイキャラクタと前記敵キャラクタとが一定距離内にあるか否かを判定するステップと、前記判定ステップにより一定距離内にあると判定されたときに前記プレイキャラクタと前記敵キャラクタとの戦闘状態を表示するステップとからなるビデオゲーム装置の表示方法である。この手段によっても第1の手段と同様に表示画面上に複数の敵キャラクタと味方キャラクタとが入り乱れて動的に表示されている場合でも、プレイヤーが希望する任意の味方キャラクタに対して的確に作戦指示入力が可能となり、リアルタイム戦闘形式のロールプレイングゲームの操作性を大幅に向上させることができる。本発明の第5の手段は、プレイヤーキャラクタと敵キャラクタを表示手段上に表示し、入力手段からの動作指令に応じて、プレイヤーキャラクタと敵キャラクタとに相互に攻撃等を行わせる戦闘表示を行うプログラムを格納した記録媒体であって、表示手段上に表示された複数のプレイキャラクタの中で、入力手段のどのボタンまたはキーが操作されたかによってどのプレイキャラクタに対する指示かを認識するステップと、認識されたプレイキャラクタに対して前記入力手段のボタンまたはキー操作を通じて移動指示が行われたか否かを検出するステップと、前記により移動指示が行われたときには表示手段上で指示されたプレイキャラクタを以上表示するステップと、前記表示手段上で前記プレイキャラクタと前記敵キャラクタとが一定距離内にあるか否かを判定するステップと、前記判定ステップにより一定距離内にあると判定されたときに前記プレイキャラクタと前記敵キャラクタとの戦闘状態を表示するステップとからなるプログラムを格納した記憶媒体である。ここで記憶媒体とは、第3の手段で述べたのと同様に、CD-ROM、ゲームカートリッジ、フロッピーディスク、磁気ディスク、光磁気ディスク等あらゆる記録媒体を用いることができる。